SAVE

Dieser Befehl gibt die Möglichkeit den aktuellen Spielstand zu sichern und eventuell später von diesem Punkt aus weiterzuspielen. (Dies zu tun, empfiehlt sich auch vor Aktionen, deren Ausgang ungewiß ist.)

Das Programm fragt nun nach einer Spiel-Nr. zur Identifizierung des Spiels. Es sind maximal acht Spiele pro Diskette erlaubt. Verwenden Sie eine bereits existierende Nummer, wird die entsprechende Datei auf der Diskette überschrieben.

Beachten Sie, daß die Dateien nicht im DOS Format geschrieben werden. Halten Sie deshalb immer eine formatierte Diskette bereit, die keinerlei wichtige Daten enthält. Das Programm fordert Sie auf, Disketten zu wechseln, wenn es während des Sicherungsvorganges erforderlich ist. Drücken Sie eine beliebige Taste, wenn Sie die Aufforderung bestätigt haben. Sollte während des Vorganges ein Fehler auftreten, erhalten Sie eine Meldung. Es sind drei Versuche möglich, bevor der Sicherungsvorgang abgebrochen wird. Danach wird automatisch zum Spiel zurückgeschaltet.

RESTORE

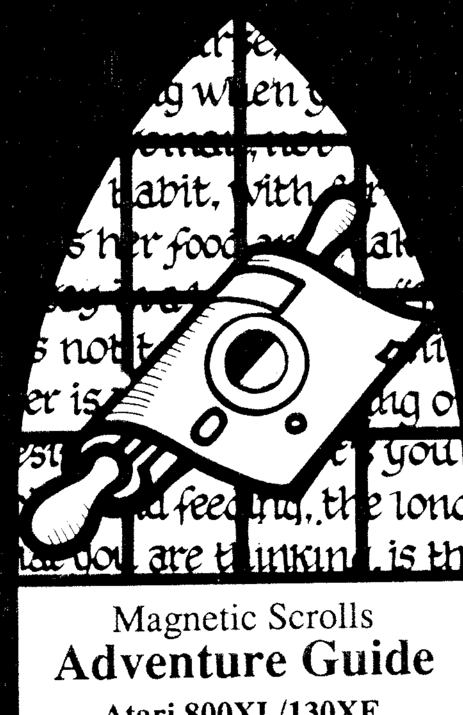
Mit diesem Befehl können Sie einen vorher gesicherten Spielstand aufrufen (Sie haben doch gesichert, bevor Sie sich mit dem Drachen anlegten ?? Oder etwa nicht?).

Genau wie bei SAVE sind maximal drei Versuche während der Ladeoperation erlaubt, falls Fehler auftreten.

DISKETTENWECHSEL

Gelegentlich benötigt das Programm die andere Diskette und wird Sie auffordern, diese einzulegen. Drücken Sie eine beliebige Taste zur Fortsetzung des Spiels, nachdem die Diskette gewechselt wurde.

K635G



Magnetic Scrolls

Adventure Guide

Atari 800XL/130XE

German Version

ATARI 800XL/130XE ANLEITUNG

WAS SIE BENÖTIGEN

Zum Spielen dieses Abenteuers ist folgendes erforderlich:

1 Atari 800XL oder 130XE Computer
1 Atari Diskettenlaufwerk 1050

ERSTELLUNG EINER ARBEITSKOPIE

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, ist es ratsam, eine Arbeitskopie der beiden Originaldisketten anzufertigen. Dies geschieht wie folgt:

1. Formatieren Sie zwei Leerdisketten mit doppelter Dichte (z.B. mit DOS 2.5 oder 3.0)
2. Rufen Sie die Kopierfunktion auf, indem Sie den Computer mit eingelegter Originaldiskette 1 in Laufwerk 1 einschalten und dabei die **SELECT**-Taste gedrückt halten.
3. Der Kopiervorgang wird dann automatisch durchgeführt, wobei notwendige Diskettenwechsel angezeigt werden. Befolgen Sie die Anweisungen genau und drücken Sie nach Beantwortung eine beliebige Taste zur Fortsetzung.
4. Sind beide Disketten kopiert, nehmen Sie die Diskette aus dem Laufwerk und schalten den Computer aus.
5. Versehen Sie die Arbeitskopien mit einem Schreibschutz und markieren sie als Diskette 1 und 2. Benutzen Sie in Zukunft nur die Arbeitskopien, um die Originale zu schützen.

LADEN

Legen Sie die Kopie von Diskette 1 in das Laufwerk und schalten Sie Ihren Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen.

TEXTDARSTELLUNG

Die Textdarstellung besteht aus zwei Teilen.

Die obere Zeile zeigt Ihren Status. Von links nach rechts gelesen, beinhaltet sie folgende Informationen:

Derzeitiger Standort
Spielstand
Anzahl der Züge seit Beginn des Spiels

Der Rest der Darstellung bezieht sich direkt auf das Spiel.

DIE KOMMUNIKATION MIT DEM SPIEL

Wenn das Programm eine Eingabe erwartet, erscheint das Zeichen ">" und ein Blockcursor. Wollen Sie dem Programm etwas mitteilen, geben Sie einfach einen Satz ein, der beschreibt, was Sie zu tun gedenken und schließen die Eingabe mit **RETURN** ab.

ÄNDERUNG IHRER EINGABEN

Folgende Tasten erlauben das Ändern Ihrer aktuellen Eingabezeile:

Cursor links	Bewegt den Cursor nach links
Cursor rechts	Bewegt den Cursor nach rechts
Cursor oben	Bewegt den Cursor ein Wort nach links
Cursor unten	Bewegt den Cursor ein Wort nach rechts
Insert Taste	Schaltet in den "Insert"-Modus
Delete Taste	Löscht das Zeichen links vom Cursor

Befinden Sie sich im "Insert"-Modus, erscheint ein blinkender Cursor. Um den "Insert" Modus zu verlassen ohne die Zeile einzugeben, drücken Sie **RETURN** oder eine der Cursor-Bewegungstasten.

ERNEUTE ÄNDERUNG DER LETZTEN ZEILE

Sollten Sie feststellen, daß Sie in Ihrer letzten Zeile einen kleinen Tippfehler gemacht haben, können Sie diese mit der **ESC** Taste wieder zum Ändern aufrufen.

GRAPHIK

Die Graphik erscheint automatisch, wenn Sie einen Raum, der mit einem Bild versehen ist, zum ersten Mal betreten. Die Größe der Illustration kann mit den Funktionstasten **SELECT** und **START** verändert werden. Damit wird das Bild nach oben bzw. nach unten gerollt.

Wird dann eine neue Graphik geladen, bringt das Programm diese automatisch an die Position der vorherigen.

Die folgenden Befehle beziehen sich auf die Graphik:

GRAPHICS ON	Schaltet die Graphikdarstellung ein
GRAPHICS OFF	Schaltet die Graphikdarstellung ab

Beachten Sie, daß das Spiel normalerweise im "GRAPHICS ON" Modus startet. Dies kann übergangen werden, indem Sie beim Laden die **OPTION** Taste gedrückt halten, so daß das Spiel im "GRAPHICS OFF" Modus beginnt. Hiermit werden die Antwortzeiten verkürzt, speziell beim Atari 800 XL. Die Taste kann losgelassen werden, sobald die Lademeldung erscheint.

MORE

Enthält der Text zuviele Zeilen, so daß sie nicht alle auf einmal im Textfeld dargestellt werden können, erscheint unten links der Hinweis "More". Der Druck auf eine beliebige Taste läßt den Text weiterrollen.